

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Tidak henti-hentinya teknologi informasi berkembang. Dari mulai handphone, laptop dan semua teknologi terus berkembang untuk menunjukkan kecanggihannya. Tidak hanya *hardware*, perangkat lunak pun selalu dikembangkan oleh pengembangan yang bermaksud untuk menyediakan akses informasi yang lebih terakurat dan cepat. Teknologi informasi pun sudah semakin merambah ke dunia kerja misalnya penggunaan sistem terkomputerisasi. Dengan adanya sistem terkomputerisasi tersebut suatu instansi/perusahaan dapat menerima informasi dan mengeluarkan informasi dengan cepat dan akurat hanya melalui media online. Seperti halnya *home industri* juga ikut memajukan teknologi penyedia informasi guna memenuhi kebutuhan produksi

Cahaya Spot merupakan salah satu home industri yang berada di Kota Kudus yang berdiri sejak tahun 1997 oleh Bp.Nor Cahyo yang berlokasi di Desa Gulang RT 002 RW 004. *Home indutri* ini juga yang bergerak dibidang produksi tas sekolah, tas pria dan tas wanita. *Home industri* ini juga menjual produk buatan sendiri. Dan juga membuat produk berdasarkan pesanan dari pelanggan, customer bisa pesan sesuai model yang diinginkan dan berdasarkan pada produk yang sedang laku dipasaran. Saat ini pengolahan informasi pada *home industri* ini tergolong manual dalam melakukan proses transaksi baik dengan pelanggan. Sistem yang manual ini menimbulkan banyak kesulitan antara lain untuk melihat laporan-laporan yang diinginkan secara cepat dan akurat, menyesuaikan stok barang, dan pengecekan bahan baku. Selain itu sistem manual memerlukan lebih banyak waktu dan memiliki resiko kesalahan dalam perhitungan. Oleh karena itu akan dibuat sebuah program aplikasi sistem informasi produksi

Dalam usahanya, Cahaya Spot dibantu oleh karyawan untuk memenuhi target produksi ataupun pemesanan yang diterima. Harga tas di Cahaya Spot diatur sesuai dengan permintaan pemesanan, yaitu meliputi bahan baku yang digunakan, asesoris tambahan, dan tingkat kesulitan desain yang digunakan.. Dan sebelum dilakukan pengetikan pada komputer, sering laporan yang tadinya ditulis pada kertas terselip ataupun hilang yang mengakibatkan harus ditentukannya proses laporan dari awal. Kemudian dengan hasil analisa tersebut maka penulis akan menyusun sebuah laporan dan

perangkat lunak dengan judul “**Sistem Informasi Produksi dan Pemesanan Kerajinan Tas Pada Cahaya Spot Berbasis Web Responsive**”.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah masalah sesuai dengan latar belakang tersebut yaitu bagaimana merancang dan membangun Sistem Informasi Produksi dan Pemesanan Kerajinan Tas Pada Cahaya Spot Berbasis *Web Responsive*.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar dalam proses pembuatan nanti bisa terarah, maka penulis membatasi bahasan sebagai berikut:

1. Proses produksi meliputi data stok barang, produksi, bahan baku,dan penambahan karyawan untuk memenuhi target produksi.
2. Sistem ini dirancang menggunakan pengembangan sistem model Waterfall dan metode UML (*Unified Modeling Language*).
3. Sistem ini meliputi pembahasan fasilitas pemesanan, pembayaran, tahap produksi.
4. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, database MySQL.

## **1.4 Tujuan**

Tujuan dirancang dan dibangunnya aplikasi ini adalah untuk terciptanya Aplikasi Sistem Informasi Produksi dan Pemesanan Kerajinan Tas Pada Cahaya Spot Berbasis Web Responsive

5. Manfaat Proses produksi meliputi data stok barang, produksi, bahan baku,dan penambahan karyawan untuk memenuhi target produksi.
6. Sistem ini dirancang menggunakan pengembangan sistem model Waterfall dan metode UML (*Unified Modeling Language*).
7. Sistem ini meliputi pembahasan fasilitas pemesanan, pembayaran, tahap produksi dan pengiriman
8. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, database MySQL.

## **1.5 Manfaat**

### **a. Bagi Mahasiswa**

1. Sebagai tempat untuk penerapan ilmu yang didapatkan selama pendidikan di Perguruan Tinggi.
2. Memperluas wawasan pengetahuan mahasiswa terhadap perkembangan informasi dan teknologi.

**b. Bagi Perguruan Tinggi**

1. Menjadi bahan pendukung untuk mengembangkan materi pengajaran.
2. Menjadi acuan penilaian terhadap hasil pendidikan mahasiswa.

**c. Bagi Objek Penelitian**

Membantu pengguna dalam pengelolaan Produksi dan Pemesanan Kerajinan Tas dan memberikan informasi kepada pelanggan

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data yang akurat maka penulis menggunakan metode pengumpulan dengan cara sebagai berikut:

**a. Observasi**

Pengamatan terhadap permasalahan pada *home industri* secara langsung untuk pengumpulan data.

**b. Interview**

Tanya jawab kepada pemilik dengan bertatap muka secara langsung untuk mendapatkan data yang relevan.

**c. Studi Pustaka**

Pengumpulan data yang berasal dari sumber-sumber buku yang berkaitan dengan tema.

**d. Studi Dokumentasi**

Pengumpulan data dari dokumentasi internet, atau sumber informasi lainnya

### **1.6.2 Metode Pengembangan Sistem**

Metode yang dipergunakan untuk pengembangan sistem ini adalah Metode *Waterfall*. Tahapan dalam *Waterfall* menurut Sukanto dan Shalahuddin (2013) adalah:

**1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak**

Pengumpulan data untuk merincikan kebutuhan aplikasi agar sesuai apa yang dibutuhkan *user*.

## 2. Desain

Desain pembuatan program perangkat lunak meliputi struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*.

## 3. Pembuatan Kode Program

Penulisan kode program sesuai desain yang telah dibuat sebelumnya.

## 4. Pengujian

Pengujian pada perangkat lunak dari segi *logic* dan fungsional memastikan minimalisir kesalahan sistem.

## 5. Pemeliharaan (*Maintenance*) atau Pendukung (*Support*)

Proses pemeliharaan sistem untuk mengatasi maupun mengantisipasi program bermasalah dan tidak menutup kemungkinan akan hadirnya pembaruan perangkat lunak dalam versi baru.

### 1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem yang digunakan untuk pembangunan aplikasi adalah UML atau (*Unified Modelling Language*). UML adalah pemodelan untuk menggambarkan hubungan sistem dengan menggunakan diagram.

UML memiliki bagian-bagian, antara lain:

#### 1. *Use Case* Diagram

Pemodelan untuk aktivitas sistem yang akan dibuat.

#### 2. *Class* Diagram

Penggambaran struktur sistem dari sisi pendefinisian kelas pada sistem

#### 3. *Sequence* Diagram

Menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup dan pesan antar objek.

#### 4. *Activity* Diagram

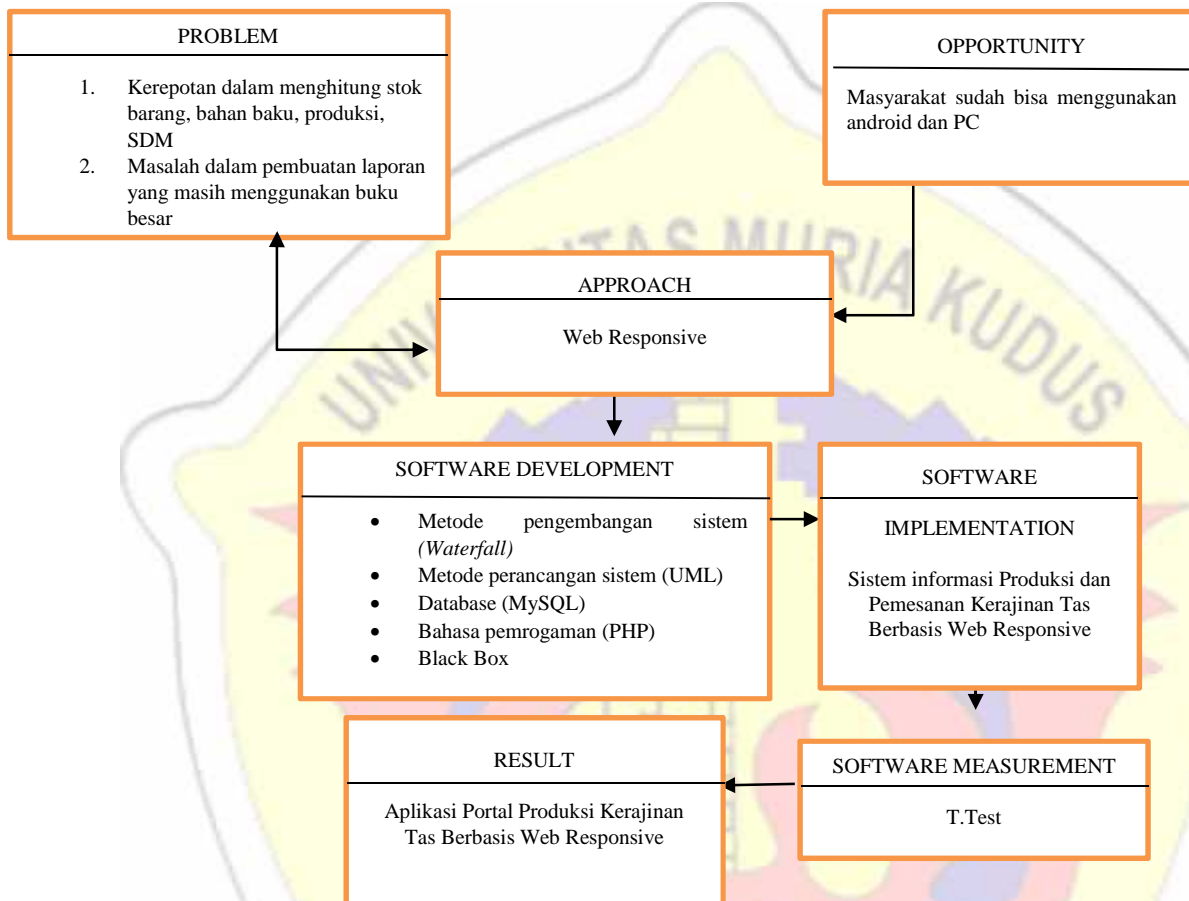
Menggambarkan aliran kerja pada sebuah sistem ataupun proses bisnis.

#### 5. *Statechart* Diagram

Menggambarkan perubahan status dari sebuah sistem. (Sukanto dan Salahudin, 2013)



## 1.7 KERANGKA PEMIKIRAN



Gambar 1. Kerangka Pemikiran